ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

Athena

株式会社 アテナ
〒151東京都渋谷区笹塚2-19-2
三條本社ビル4F
TEL 03-3376-8860

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY

ゲームデザイナー養成ソフト

絵描衛門

デザエモン

取扱説明書

©1991 ATHENA

Athena

ATH-87

この度は、アテナのファミリーコンピューター専用ソフト「絵描衛門」をお買い上げ頂きありがとうございます。ご使用の際には使用上の注意などよくお読み頂き正しい使用方法でご愛用下さい。

また、このソフトはゲームを作るためのソフトで制作手順や、操作方法は間違いのないよう、できるだけ順を追ってお読み下さい。

尚、本書の巻頭には保証書が添付されておりますので、大切に保管して下さるようお願い申し上げます。

保証書

本書はお客様の正常な使用時における故障に対して無料修理、無料交換をお約束するものです。お買い上げ月日、氏名、お買上げ店名のないものは効力を発揮しませんので、購入されましたらすぐに記入欄に所定事項の記入をお願い致します。また本書はいかなる場合も再発行を致しませんので大切に保管下さい。

保証期間　1ヶ年

尚、保証期間を過ぎた場合の修理・交換費用はお客様の負担となりますので、金額は係まで都度お問合せ下さい。

購入月日	平成　　年　　月　　日
お買上店名	
お客様名	TEL (　　)
ご住所	□□□□□

目　次

1絵描衛門の世界にようこそ　5
2ゲーム制作にあたっての注意事項　5
（必ずお読み下さい。）
3タイトル画面について　6
4入門編／ビギナーの皆様に　7
1.サンプルゲームのプレイ　8
2.サンプルデータのロード　11
3.サンプルデータのセーブ　11
4.サンプルデータの書き換えとセーブ　14
5プレイヤーキャラクターエディット
1.プレイヤーエディット画面　15
2.データのセーブ　16

6敵キャラクターエディット　17
1.敵パレットのデザイン　18
2.ザコキャラのエディット　19
3.中ボスのエディット　22
4.大ボスのエディット　23
7背景キャラクターエディット　24
1.背景キャラクターエディット　25
2.マップエディット　26
3.敵キャラクターの配置　27
8タイトル、スタッフロールエディット　28
1.タイトルエディット　29
2.スタッフロールエディット　30
9音楽エディット　31
1.音楽エディット画面について　32
2.サンプルデータのセーブロード　36
3.サンプルデータを書き換える　37
4.オリジナルサウンド制作　39
5.音楽セレクト　40
10オリジナルゲームで遊ぼう！　41
11ドット絵メモ・敵キャラデータ表　43

1.絵描衛門の世界へようこそ

このソフトはゲームデザイナーを養成するためのソフトです。すなわちあなたがマイキャラ、敵キャラ、背景、パワーアップアイテムなど画面上のすべてのキャラクターをデザインするのです。当然、難易度の設定、敵の動き、敵の堅さの調整、作曲など、実際にゲームをつくるために必要なほとんどの要素がこのソフトに含まれています。自分だけのオリジナルゲーム(3ステージ、縦スクロール)をつくりましょう。

2.ゲーム制作にあたっての注意事項

このソフトはバッテリーバックアップ機能つきです。あなたのつくった大切なデータを保存するために電源を切る際には必ずリセットボタンを押しながら電源ボタンを押して電源を切ってください。

・データを保存するために、必ずセーブしてください。セーブをしなければデータを保存することはできません。また、新しくセーブをすると、以前のデータはかきかえられてしまいますので注意してください。

3.タイトル画面について

Ⓐボタン、Ⓑボタン、スタートボタンで選択決定ができます。

1ゲームプレイ(8P)
プレイするゲームをセレクトする画面です。

2プレイヤーデザイン(14P)
マイキャラやアイテムをデザインする画面です。

3ハイケイデータデザイン(24P)
1～3の各面の背景デザイン、敵キャラクターや背景、マップ、敵キャラクターの配置、音楽の選択ができます。

4タイトルデザイン(29P)
タイトルデザイン画面になります。

5スタッフロールデザイン(30P)
エンディングの演出部分のエディット。

6ステージテストプレイ(41P)
1～3の各面のテストプレイができます。難易度調整などに便利です。

7ミュージックエディット(31P)
君だけのオリジナル音楽を制作することができます。

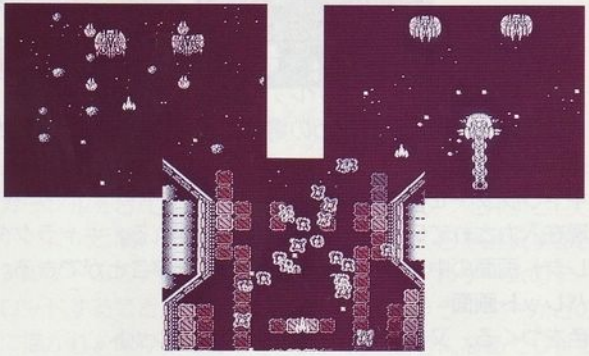
4
入門編
ビギナーの皆様に

基本操作を覚えよう！

1サンプルゲームのプレイ
2サンプルデータのロード
3サンプルデータのセーブ
4サンプルデータのマイキャラ書き換えとセーブ

1サンプルゲームをやってみよう！

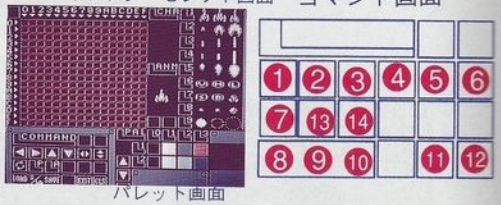
タイトル画面でゲームプレイを選択するとプレイセレクト画面になり、サンプルゲームを選択すればサンプルゲームをプレイできる。出てくるキャラクターや背景をよく見て参考にしよう。



2サンプルゲームのデータをロードしてみよう！

サンプルデータをロードするためには、まずタイトル画面でプレイヤーデザインを選択してプレイヤーデザイン画面を呼び出さなくてはならない。少し複雑な画面だから操作の前にまず画面の説明をしよう。

プレイヤーデザイン画面はエディット画面、コマンド画面、エディットセレクト画面、パレット画面の全部で4つの部分で構成されている。



エディット画面

ドット絵を描いていくための場所。16×16ドットの単位で絵を描いていく。

キャラクターセレクト画面

現在入力されている絵のデータが表示される。キャラクターセレクト画面の中から描き換えたい絵を選ぶことができる。

パレット画面

色をつくる、又は好きな色を選択するパレット。

コマンド画面

さまざまな指示はこの画面上で行うんだ。カーソルをあわせてⒶまたはⒷボタンで実行し、LOAD、S/LD、SAVE、EXIT、CLSを選択すると、OK？と聞いてくるので十字キーでYESかNOを選びもう一度ボタンを押すと実行できる。

1.エディット画面に描かれた絵全体を1ドット左に動かす。
2.エディット画面に描かれた絵全体を1ドット右に動かす。
3.エディット画面に描かれた絵全体を1ドット上に動かす。
4.エディット画面に描かれた絵全体を1ドット下に動かす。
5.エディット画面に描かれた絵の左右を反転させる。
6.エディット画面に描かれた絵の上下を反転させる。
7.エディット画面に描かれた絵全体を時計まわりに90°回転させる。
8.入力された君のデータをロードする。
9.サンプルゲームのデータをロードする。
10.新しいデータをセーブする。
11.デザイン画面をぬけてタイトルにもどる。
12.エディット画面のドットを消す。
13.選択したパレットの色でエディット画面を塗りつぶす。
14.十字キーの左右に対応したアニメーションパターン

ロードの方法

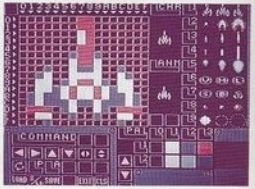
カーソルをS/LDにあわせⒶまたはⒷボタンを押すとLOAD　OK？と聞いてくるので十字キーでYESを選択するとサンプルゲームのデータがあらわれる。サンプルゲームのデータをロードすることで、サンプルゲームのキャラクターがどのように描かれ、保存されているのか、良い参考になるでしょう。

3サンプルゲームのデータをセーブしてみよう！

サンプルゲームのデータは消えないようになっているので、サンプルロードすればいつでも呼び出すことができる。プレイヤーデザイン画面でサンプルゲームのデータをロードした状態にし、カーソルをSAVEにあわせてⒶまたはⒷボタンを押すとSAVE OK?と聞いてくるのでYESを選択するとセーブできる。プレイヤーデザイン画面だけでなく背景データデザイン画面(→25P)などのデータも同様にセーブできる。サンプルゲームのデータをセーブすれば、君のデータにサンプルゲームと同じものが保存されることになるんだ。

4サンプルデータを書き換えてみよう！

いよいよ君だけのオリジナルキャラクター制作にチャレンジだ。いきなり全くのオリジナルキャラクターだけでゲームを制作するのはたいへんなので、まずはサンプルゲームのキャラクターを書き換えてみよう。タイトル画面でプレイヤーデザインを選びプレイヤーデザイン画面を出そう。そしてLOADを選択すれば、すでに君のデータのなかに入力されたサンプルゲームのデータがでてきてマイキャラクターの描き描えができるよ。



サンプルゲームのキャラを呼び出す

キャラクターセレクト画面のいちばん上の三つの戦闘機がマイキャラクターだ。戦闘中、通常はまん中の状態、十字キーを右にいれると右側、左にいれると左側の状態になる。つまり、マイキャラクターは3パターンのアニメーションをするんだ。それでは、まん中の通常の状態のマイキャラクターをプレイヤーエディット画面に呼び出してみよう。カーソルを十字キーでマイキャラクターに合わせてⒷボタンを押すとGET OK?と聞いてくるので、十字キーでYESを選択しよう。エディット画面にマイキャラクターがうつしだされるはずだ。

キャラに色をつける

この状態で右下のパレットから自由に色を選択してみよう。パレットの色の上にカーソルを当てⒶまたはⒷボタンで選択できる。選択した色は画面中央下に表示される。選択した色の表示されている窓の下の三角形にカーソルを当て、ⒶまたはⒷボタンを押すと、いろんな色に変るはずだ。君の使いたい色を自由に選んでくれ。ただし、このプレイヤーデザイン画面に表示されているすべてのキャラクターについて使える色は全部で6色、ひとつのキャラクターについて使える色はパレットの上の段か下の段に指定した3色だからよく考えて色を選ばなければならない。

キャラを書き換えよう

色ができたら、現在表示されているマイキャラクターを自由に書き換えてみよう。そして、気に入ったキャラクターができたらカーソルをキャラクターセレクト画面のマイキャラクターがもともとあった位置にあわせ、Ⓐボタンを押してみよう。PUT OK?と聞いてくるのでYESを選択すれば、君のつくったデータはキャラクターセレクト画面の中に新しいマイキャラクターデータとして表示される。

データをセーブしよう

今度はそのデータを保存してみよう。カーソルをSAVEにあわせてⒶまたはⒷボタンを押すとSAVE OK?と聞いてくる。YESを選択することで君のオリジナルデータが保存されることになり、LOADすればいつでも君のデータを呼び出すことができる。

ただし、新しいデータを保存すると以前のデータは消えてしまうので注意が必要だ。

この画面からぬけるには、EXITを選択してEXIT OK?でYESを選択すればいいんだ。データがセーブしてあれば、プレイセレクト画面で君のゲームを楽しむことができるよ。

5 プレイヤーキャラクターエディット

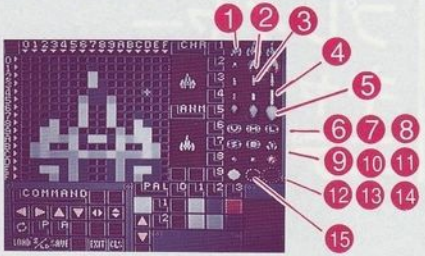
キャラクターを作ろう！

それではこんどは本格的にオリジナルのキャラクターデザインにチャレンジしてみよう！

1 プレイヤーのエディット画面
2 データのセーブ

1プレイヤーエディット画面について

まずプレイヤーデザイン画面に、自分のデータをロードしてみよう。プレイヤーデザイン画面の中にはたくさんの機能があるが、まずキャラクターセレクトの機能を説明しよう。



1 マイキャラクターの3パターンのアニメーション画面
2.パワーアップアイテム（バルカン）をとりつづけた時の3パターンのパワーアップする弾のデザイン
3.パワーアップアイテム（ミサイル）をとり続けた時の3パターンのパワーアップする弾のデザイン
4.パワーアップアイテム（レーザー）をとり続けた時の3パターンのパワーアップする弾のデザイン
5.パワーアップアイテム（バリア）のアニメーションパターンのデザイン
6.パワーアップアイテムのデザイン（バルカン）
7.パワーアップアイテムのデザイン（ミサイル）

8.パワーアップアイテムのデザイン（レーザー）
9.パワーアップアイテムのデザイン（スピードアップ）
10.パワーアップアイテムのデザイン（バリア）
11.パワーアップアイテムのデザイン（オプション）
12.ザコキャラが撃ってくる弾のデザイン
13.敵中ボスが撃ってくる弾のデザイン
14.敵大ボスが撃ってくる弾のデザイン
15.爆発する時のアニメーションのデザイン

この1～15が、プレイヤーに関するキャラクターと敵の弾のすべてだ。アイテムは中ボスを倒すと必ず現れる。しかし、どのアイテムがでてくるのかはわからない。

2データのセーブ

すべてのキャラクターを書き換えることが可能なので、入門編（→11P）のマイキャラ書き換えの要領で、書き換えたいキャラクターをキャラクターセレクト画面の中からエディット画面にGET YESで呼び出してみよう。

そして、自由にキャラクターを書き換え、オリジナルのキャラクターが出来上がったら忘れずにPUT YESでキャラクターを右上のキャラクターセレクト画面の中においてからSAVE YFSで君のデータをセーブしよう。こうしておけばいつでもゲームプレイをすればそのキャラクターが登場する。注意しなくてはならないのは、やはり君のつくったデータを消してしまわないことと、GETとPUTを間違えないことだ。

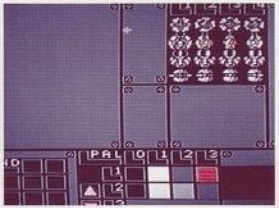
6
敵キャラクター エディット

敵キャラをつくろう！

いよいよ敵キャラクターのデザインだ。
敵キャラはタイトル画面のハイケイデータデザインの項目に含まれているが、ここでは敵キャラについて進行しよう。

1 敵パレットのデザイン
2ザコキャラのエディット
3中ボスのエディット
4大ボスのエディット

1.敵パレットのデザイン



タイトル画面で背景データデザインを選んだあと、テキパレットデザインを選択すると、敵パレットデザイン画面になる。

敵キャラクターのデザインでは、まず使える色の設定を先にしなくてはならない。

敵パレットデザイン画面でカーソルをパレット上の色にあわせてⒶ又はⒷボタンを押すと選択した色が中央に表示される。この状態で中心の色の下の三角形にカーソルをあわせてⒶ又はⒷボタンを押せば色が変る。

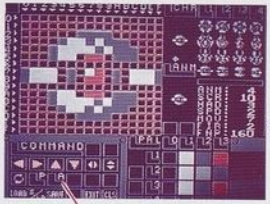
使える色はひとつのキャラクター（16×16ドット）につき3色までなので、使いたい色3色を横に並べてパレットの中に配置する。敵パレットデザインで合計6色まで設定できる。

またマイキャラのデザインをする時にプレイヤーデザイン画面でつくった上の段のパレットも敵キャラデザインでは使うことができるので、合計3パレット9色を使うことができる。

2.ザコキャラのエディット

敵キャラクターデザイン画面はマイキャラクターデザイン画面を構成する4つの基本画面にパラメータ設定画面をたした5つの画面で構成されている。

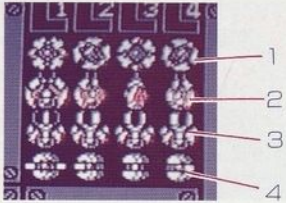
まずはタイトル画面で背景データデザインを選択したあと、テキコガタキデザインを選択して、敵小型機デザイン画面を呼び出そう。



パラメータ設定画面

敵小型機とは、つまり、敵のザコキャラのことだ。16×16ドットの敵ザコキャラのデザインと個々のパラメータ設定ができる。

敵ザコキャラクターは各面ごとに4種類デザインすることが可能だ。そして、それぞれが4パターンのアニメーション機能がある。Aコマンドを選択するとザコキャラのアニメーションは、左から順番に再生される。



エディットセレクト画面のキャラクターを覚えよう。

1.ザコキャラAのデザインとアニメーションパターン
2.ザコキャラBのデザインとアニメーションパターン
3.ザコキャラCのデザインとアニメーションパターン
4.ザコキャラDのデザインとアニメーションパターン

ここでもマイキャラクターをデザインしたときの要領で、描き換えたいキャラクターをエディット画面に呼び出し、パレットの中から色を選んで自由に敵キャラを描いてみよう。完成したらエディットセレクト画面にPUTしてからSAVEしよう。これで君のオリジナル敵キャラでいつでもゲームを楽しむことができる。

※敵のタマパターン、攻撃のアニメーションパターンは巻末のデータ表をご覧下さい。

敵のパラメータの設定を覚えよう。

1.ANM
アニメーション画面の枚数の指定をする。1～4の選択が可能。1を選べばアニメーションさせないこともできる。

2.SCR
敵を倒したときの点数を設定する。0～99までの設定が可能。

3.HAD
敵の耐久度を設定する。0～255までの設定が可能。数値が大きいほど耐久力が高い、つまりカタいわけだ。

4.SPD
敵の動きの速さを設定する。1～4までの設定が可能。数値が大きいほど敵はすばやい。

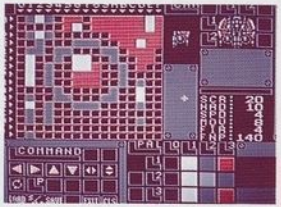
5.MOB
敵の動き方のパターンを設定する。1～16までの設定が可能。

6.FIR
敵の弾の出し方を選択する。1～16までの設定が可能。

7.FNP
敵の弾の発射間隔を設定する。0～255までの設定が可能。数値が大きいほど敵は多くの弾を発射する。

敵パラメータ設定はゲームバランスを左右するとても大事な要因なので何度もステージテストプレイを繰り返して調整しよう。

3.中ボスのエディット



タイトル画面で背景データデザインを選択したあと、テキチュウボスデザインを選択して、敵中ボスデザイン画面を呼び出そう。ここでは32×32ドットの敵中ボスのデザインとパラメータ設定ができる。

ザコキャラクターのデザインとの違いはまず、キャラクターの大きさ。ザコキャラは16×16ドット、中ボスは32×32ドットの大きさまで描き込むことができる。ただしエディットセレクト画面からエディット画面への呼び出しは16×16ドットの単位でしかできない。32×32ドットの画面を4分割して16×16ドットづつをカーソルで指定し、Ⓐボタンで**GET YES**を選択してエディット画面に呼び出そう。16×16ドットにつき1パレット3色の使用が可能だ。

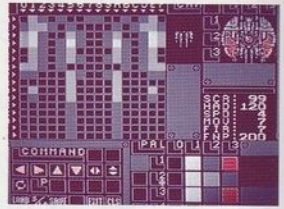
16×16ドットのデータが完成したら忘れずにキャラクターセレクト画面にPUTしよう。ボスキャラデザインをするときは、うまくコマンドの反転や回転を使うのがポイントとなるだろう中ボスにも攻撃のパラメータ設定が可能だ。ザコキャラのパラ

メータ設定（→21P）を参考にオリジナルキャラクターをつくろう。中ボスのデザインがすべて終ったら今度は忘れずにセーブをしよう。セーブをし忘れるとせっかくつくった君のデータももう一度つくり直しという事になってしまうから要注意。

6

4.敵大ボスデザイン

タイトル画面で背景データデザインを選択したあと、テキオオボスデザインを選択して、敵大ボスデザイン画面を呼び出そう。ここでは48×48ドットの敵大ボスのデザインとパラメータ設定ができる。



大ボスのデザインの方法は、大きさが変るだけであとは中ボスデザインの方法と全く同じなので中ボスデザインの項を参考にしてオリジナルキャラクターをつくって欲しい。（→22P）できあがったら忘れずにセーブすることだ。ただしセーブをすると前のデータは消えてしまうので注意しよう。

※敵のタマパターン、攻撃のアニメーションパターンは巻末のデータ表をご覧下さい。

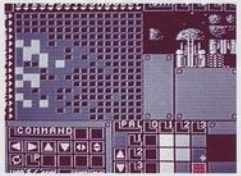
7 背景キャラクターデザイン

マップをデザインしよう！

1背景キャラクターエディット
2マップエディット
3敵キャラクター配置

1背景キャラクターエディット

タイトル画面で背景データデザインを選んだあと、ハイケイデータデザインを選択すると、背景データエディット画面になる。16×16ドットの背景キャラクターを16個描くことができる。

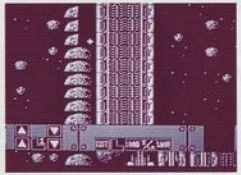


背景キャラクターデザイン画面はエディット画面、コマンド画面、キャラクターセレクト画面、パレット画面の4つの部分で構成されている。キャラクターの描き方はマイキャラデザインと同じなので（→11P）参考にしていろんな背景キャラクターを描いてみよう。

背景キャラクターはパレットがもう1段増えて3段となるので、色づかいを考えてきれいな君だけの背景データを創り出すことができる。できあがったら忘れずにデータをセーブしておこう。

2マップエディット

タイトル画面で背景データデザインを選んだあと、マップデザインを選択すると、マップエディット画面になる。マップエディット画面では背景キャラクターエディットでつくった背景キャラをマップ上に並べる作業を行う。



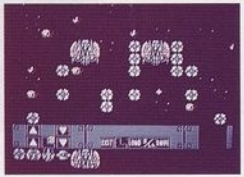
マップエディット画面は、マップ画面、コマンド画面、キャラクターセレクト画面の3つの部分で構成されている。キャラクターセレクト画面には背景キャラクターエディットで作った背景キャラクターの16×16ドットのキャラクターが並んでいるはずだ。まずは、そのキャラクターをⒶボタンで選択してⒷボタンで自由にマップ上に配置していこう。また消したい場合には上書きしたいキャラクターを同じ要領で選択配置して前に置かれていたキャラクターを消すことになる。マップに配置してあるキャラクターをⒶボタンで指定することもできるのでうまくつかって効率よくマップを配置していこう。

3敵キャラクター配置

敵キャラクター配置画面ではマップエディット画面でつくったマップの上に敵キャラデザインでつくったザコキャラと中ボスを配置することができる。

タイトル画面で背景データデザインを選んだあと、テキキャラクターハイチを選択すると、敵キャラクター配置画面になる。

敵キャラクター配置画面はマップ画面、コマンド画面、キャラクターセレクト画面の3つの部分で構成されている。



まず、君のつくったマップを敵キャラクター配置画面にロードしてみよう。色が違うけれどこれは敵キャラクターの配置をやりやすくするためなので問題はない。

配置したいキャラクターをⒶまたはⒷボタンで選択しⒷボタンで置き、消したい時にはⒶボタンを使用する。

大切なことは、実際にできあがるゲームをイメージしながら敵キャラを配置すること。敵キャラの配置はゲームバランスを左右する大事な要素だから配置し終ったらなん度もテストプレイをしてゲームバランスを整えよう。

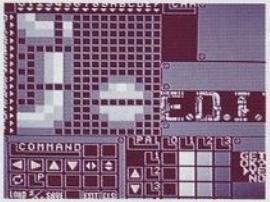
8 タイトル、スタッフロールエディット

ここではゲームを盛り上げる演出部分について制作しよう。

1タイトルエディット
2スタッフロールエディット

1タイトルエディット

タイトル画面でタイトルエディットを選択すると、タイトルエディット画面が現れる。32×112ドットのゲームタイトルのオリジナルデザインが可能だ。ここでも16×16ドットづつの画面をエディット画面に呼び出してエディットする。



ワンポイント！

新しいデータをさらにセーブしたい時は残念なことに以前のデータは消されてしまううんだ。そんな時は、巻末のドット絵メモに傑作のスケッチを残しておこう。

2スタッフロールエディット

ここでは全ステージをクリアーしたあとにながれるエンディング画面にスタッフの名前を書き込む作業を行う。ディレクター、デザイナー、コンポーザー、サンクスの欄に名前を書き込むことができる。

タイトル画面でスタッフロールデザインを選択すればスタッフロールデザイン画面になる。カーソルを矢印にあわせて記入する場所をかえ、十字キーで文字を選択し、Ⓑボタンで決定となる。Ⓐボタンはスペースを開けたいときに使う。

9 音楽エディット

いよいよ！ゲームミュージックをいれればひとつのゲームが完成だ！

タイトルのBGM、ステージBGM3曲、ボスBGM、エンディングBGMの合計6曲をつくることができる。

1音楽エディット画面について
2サンプルデータのセーブロード
3サンプルデータを書き換える
4オリジナルサウンド制作
5音楽セレクト

1音楽エディット画面について

音楽は1曲につき12小節の繰り返しで同時に4つの音を出すことができる。タイトル画面でミュージックエディットを選択し、音楽エディット画面にしてみよう。

音楽エディット画面はふたつのコマンド画面、音符セレクト画面、スコアで構成されている。

BGM

何曲目をつくるのかを選択する。1〜6の中で選曲する。選択方法は、カーソルをBGMにあわせてⒶボタンを押せば数が減り、Ⓑボタンを押せば数が増えるのでつくりたい曲の番号を指定してロードすればOKだ。

TEMPO

曲のテンポを設定する。カーソルをTEMPOにあわせてⒶボタンを押せばテンポが速くなり、Ⓑボタンを押せばテンポが遅くなる。20〜900までのあいだで設定が可能だ。まず数字を設定して、プレイボタンを押せば新しい設定でスタートする。

TONE A

Aのメロディーの音色を設定する。カーソルをTONE Aにあわせて Ⓐボタンで数が減り、Ⓑボタンで数が増える。設定は1〜24までのあいだで可能だ。

TONE B

Bのメロディーの音色を設定する。カーソルをTONE Bにあわせて Ⓐボタンで数が減り、Ⓑボタンで数が増える。設定は1〜24までのあいだで可能だ。

9

半小節ループ

ABCDの半小節だけを繰り返し演奏する。
カーソルをマークにあわせてⒶまたはⒷボタンを押せば実行となる。

ストップ

演奏を中断する。カーソルをマークにあわせてⒶまたはⒷボタンを押せば実行となる。

プレイ

ABCDのすべての音を12小節を通して再生する。カーソルをマークにあわせてⒶまたはⒷボタンを押せば実行となる。

音符

Ⓑボタンで決定し、カーソルで符線上へ配置します。

LOAD

現在入力されている音楽のデータをロードします。左上BGMの欄に表示されている番号の曲がロードされます。カーソルをマークにあわせてⒶまたはⒷボタンを押すとLOAD OK?と表示されるのでYESを選択すると実行となる。

SLOAD

サンプルゲームの音楽データをロードします。カーソルをマークにあわせてⒶまたはⒷボタンを押すとLOAD OK?と表示されるのでYESを選択すると実行となる。

9

SAVE

現在のデータをセーブします。カーソルをマークにあわせてⒶまたはⒷボタンを押すとLOAD OK?と表示されるのでYESを選択すると実行となる。

EXIT

音楽エディット画面をぬけてタイトル画面にもどる。カーソルをマークにあわせてⒶまたはⒷボタンを押すとEXIT OK?と表示されるのでYESを選択すると実行となる。

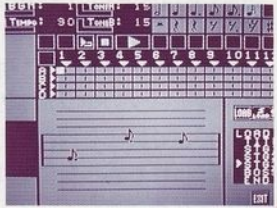
ワンポイント！

色々な音色を番号で覚えるのはちょっと大変。自分の感じたままに、それぞれの音色にネーミングするのも一つの方法だね。

2.サンプルデータのセーブロード

いきなりオリジナルの作曲はたいへんなので順番に作曲のやり方を理解しよう。まずはサンプルゲームのデータをロードして遊んでみよう。

サンプルロードの位置にカーソルをあわせてⒶまたはⒷボタンを押すとLOAD OK?と表示されるのでYESを選択すると、こんどはどの曲をロードするのかを選択する。画面の表示は上から順に、タイトル曲、ステージ1の曲、ステージ2の曲、ステージ3の曲、ボスとの対決のときの曲、エンディングの曲となっていて決定はすべてⒷボタンだ。



ロードできたらプレイのキーにカーソルをあわせてⒶまたはⒷボタンを押してみよう。聞いたことのある曲がながれてくるはずだ。

3.サンプルデータを書き換える

音色をかえてみよう！

それでは、ロードしたデータの音色をかえて聞いてみよう。カーソルをTONE AかTONE Bにあわせて数値を自由にかえてみよう。そしてプレイにカーソルをあわせてⒶまたはⒷボタンを押すと音色がさっきとかわるはずだ。音色は全部で24種類はいっているので自由に音色を設定してみよう。

ロードしたデータのテンポをかえてみよう！

次はデータのテンポをかえてみよう。カーソルをTEMPOにあわせて数値を自由にかえてみよう。そしてプレイにカーソルをあわせてⒶまたはⒷボタンを押すと設定したテンポで曲が再生される。

音楽のデータを書き換えてみよう！

最初にロードした状態で楽譜に表示してあるのは、白くなっているTONE Aの音色の最初の半小節だ。キャラクターエディットのときにキャラクターをエディット画面にGETしてきた要領でA～Dの音色の中から12小節すべての部分を半小節づつ呼び出すことができる。カーソルを自由な場所におきⒷボタンを押すとGET OK？と表示されるのでYESを選択すると楽譜に指定した半小節の音符が表示される。この状態で右上に表示されている音符をⒶまたはⒷボタンで指定して自由に楽譜の上において行こう。プレイをすればつくりかえた曲が再生される。再生や繰り返し再生をしながらでも音符はおきかえることができるので、聞きながらオリジナルミュージックを制作するのもいいだろう。

オリジナルの音楽ができあがったら忘れずにセーブしよう。自分で作曲できるのはBGM 1～6までの6曲。左上のBGM番号を確認してからセーブしよう。番号を間違えてセーブしてしまうと前のデータは消えてしまうので注意しよう。

4.自分だけのオリジナル音楽を制作しよう

サンプル音楽の書き換えで、音楽の基本を習得したところで今度は君だけのオリジナルゲームミュージックの制作をしてほしい。操作や、音色はみんなおんなじなので思い切って白い五線符を君の感性で埋めつくしてみよう。

5.音楽セレクト

君のつくった音楽をどこで使うかを決めるのが音楽セレクトだ。BGMの番号が1〜3に設定してある曲はゲームプレイをするときに1〜3の各面の中で自由に設定できる。背景キャラクターデザインを選択してカーソルを音楽セレクトにあわせ十字キーで自由に設定しよう。すべての面を同じ曲にすることも可能だ。

10 オリジナルゲームで遊ぼう！

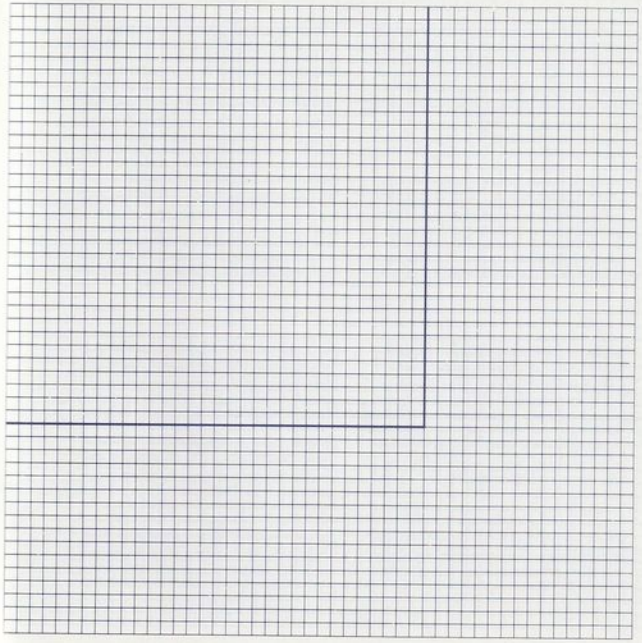
君のつくったオリジナルゲームで友達をびっくりさせよう！

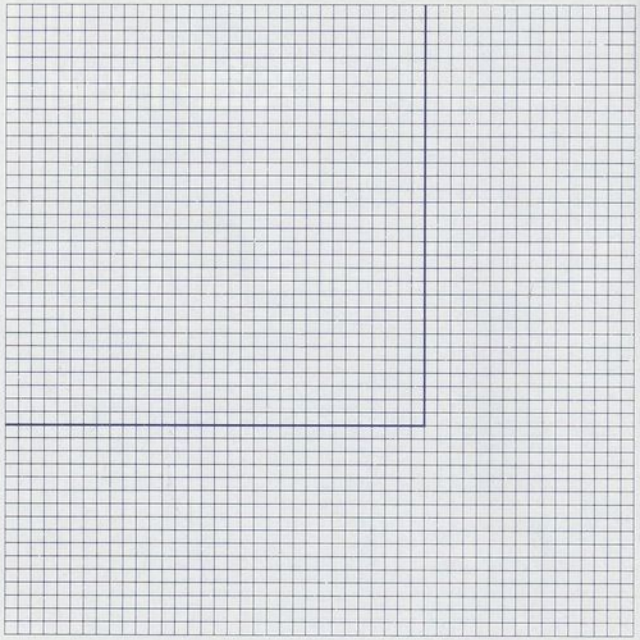
タイトル画面で1のゲームプレイ、または5のステージテストプレイを選択すれば君の作った完全オリジナルゲームが楽しめるんだ。

11
ドット絵メモ

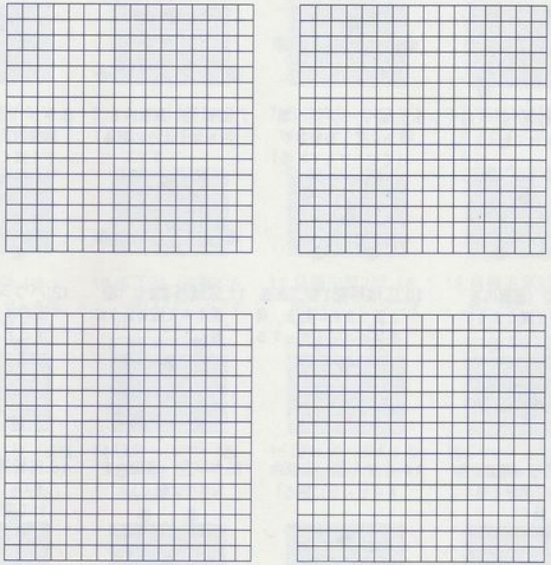
キャラクターデザインで思わず悩んでしまうときや新しいデータを入力したい時にはこのドット絵メモに君のデータを保管しておこう。

大ボス・中ボス用





ザコ・マイキャラ用



敵キャラクターデータ／中・大ボスの移動パターン

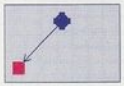
1.出現設定（出現しない）

2.静止型（出現位置に固定）

3.スライド型（画面上部で、左右に動く）

4.バウンド1型（画面上部で3方向にバウンドする様に動く）

5.自機追尾1型（自機目がけて動く）

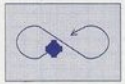


6.追尾ワープ型（間をおいて、自機目がけてワープしてくる）

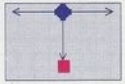
7.回転型（画面内を円を描くように回る）

8.ダイヤモンド型（画面内をダイヤモンドを描くように動く）

9.8字型（画面内を横8字を描くように動く）



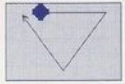
10.広域移動1型（画面上部を左右に動き、自機目がけて下がってる）



11.広域移動2型（画面すみを回るように動く）

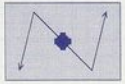
12.バウンド2型（画面のはしでバウンドするように動く）

13.三角型（画面上部で逆三角形を描くように動く）

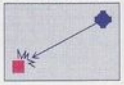


14.らせん型（画面内をらせん状に回る）

15.N字型（画面内をN字型に動く）



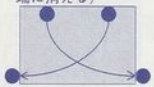
16.自機追尾2型（間をおいて、自機目がけて突撃してくる）



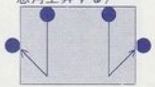
敵キャラクターデータ／小型テキの移動パターン

1.静止型（出現地点で止まっている）

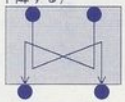
2.下降カーブ型（出現地点から対面画面端に消える）



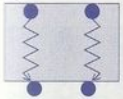
3.鋭角上昇型（出現地点に近い画面端に急角上昇する）



4.ステップ型（画面反対側に上昇した後下降する）

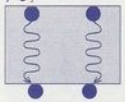


5.ジグザグ型（小さなジグザグで下降する）

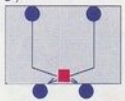


6.大カーブ型（中央の高さで回転してカーブする）

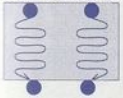
7.らせん型（ゆっくりとらせん状に下降する）



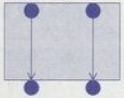
8.自機追尾1型（自機を目がけて曲ってくる）



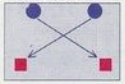
9.大らせん型（はばの大きならせんを描きながら下降する）



10.直下型（画面下方へ速いスピードでおりてくる）

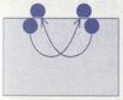


11.自機追尾2型（自機に向かって少しずつよってくる）

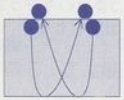


12.自機追尾3型（自機に向かって速いスピードでよってくる）

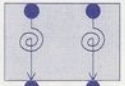
13.Uターン1型（画面中央の高さでカーブしながら上昇する）



14.Uターン2型（画面下方まで下がってから上昇する）



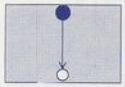
15.回転型（画面上方で2回転して下降する）



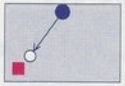
16.ジャンプ型（左右の画面端をジャンプして下降する）

敵キャラクターデータ／タマのうち方

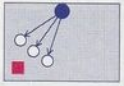
1.下方向にうつ



2.自機に向かってうつ

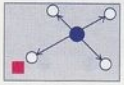


3.自機の方向へ3発うつ

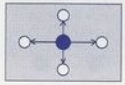


4.下方の3方向にうつ

5.自機をねらいながら4方向にうつ

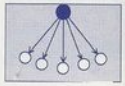


6.4方向にうつ（タテ、ヨコのみ）

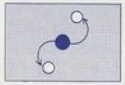


7.8方向にうつ（タテ、ヨコ、ナナメ全て）

8.下方の5方向にうつ

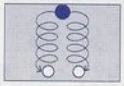


9.反時計回りで全方向に1発ずつうつ

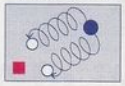


10.下方向に2発のタマをクロスさせながらうつ

11.下方向に2発のタマを回転させながらうつ



12.自機に向かって2発のタマを回転させながらうつ



13.1番目のキャラを出現させる

14.2番目のキャラを出現させる

15.3番目のキャラを出現させる

16.4番目のキャラを出現させる

使用上の注意

①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。またカセットは、絶対に分解しないでください。
②端子部に手を触れたり、水に濡らすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
③シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では拭かないでください。
④ご使用後は、ACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
⑤テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
⑥長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
⑦本ソフトはバッテリーバックアップ付ですので、電源を切る際には必ず、リセットボタンを押しながらON／OFFボタンを同時に押して下さい。

（注）お客様ご自身でカセットを分解した場合、当社では一切責任を負いかねますので、ご注意ください。